
PlayStation
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
SQUARESOFT

プロローグ

人類が月の南極に地下都市を建設し、移住を開始してから一世紀余。
国家として独立を主張する月面都市と、宇宙での権益を守ろうとする地球諸国との間に起こった紛争は、月側を支援する地球国家の登場により瞬く間に拡大。やがて三度目の大戦へと発展した。
人類が初めて経験する星間戦争「第一次月戦争」の勃発である。
戦いは熾烈を極め、地球全土を焦土と化しながら続いたが、結局、決着を見ることなく終結。戦後、月面都市はセレーネを称して独立。残存した地球諸都市は連合しゾードム帝国を建国した。
二極化の時代の到来である。

それから、半世紀後の2242年2月。
セレーネは、地球からの経済封鎖によって限界にきていた資源供給問題から国民の目をそらすための、聖地復興をスローガンに掲げ、ゾードム帝国に対し宣戦を布告。緊急軍を編成し、再び地上への侵攻を開始した。いわゆる「第二次月戦争」の勃発である。

当初、戦いはセレーネ軍の圧倒的攻勢が続いた。旧式兵器で編成されたゾードム軍は、大戦後も高度な軍事テクノロジーを保持してきたセレーネ軍の前では脆く、地球諸都市は次々と陥落していった。
だが、戦線が拡大し、セレーネ軍の勢いに次第に陰りが見え始めた時、戦況は逆転した。兵力に勝るゾードム軍は全戦線にわたる同時反攻作戦を開始。圧倒的な戦力差の前にセレーネ軍は各地で惨敗を喫し、地球からの撤退を余儀なくされたのである。
ここに至り、セレーネは戦略方針を大幅に変更する決定を下した。そして、その準備のために始められた意図不明の作戦。それが、新型の戦術戦闘機によって編成された決死隊による、ゾードム軍拠点への奇襲降下作戦だった。
その後、二年にわたり繰り返し敢行された同様の作戦は、局地的だが多大な戦果を上げ続けた。特に月から降下してくる戦術戦闘機の、自殺行為とすら思える勇猛な戦闘機動がゾードム軍将兵に与える心理的動揺は計り知れず、いつしかそのコードネーム『アインハンダー』は、死神の代名詞となっていった。

そして、2245年12月12日。
この日も、セレーネ軍は3機の戦術戦闘機を地球に送り込んだ。
初期作戦目標は、帝都の強行偵察。
それは、アインハンダーによる最後の降下作戦となった。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 01100


EINHÄNDER™

2245年12月12日未明。地球圏旧西欧某国空域。高度約二千メートル。
俺は単機、雷雲の中を飛行していた。
さっきからセントエルモの火が、ふらふらと機体にまとわりついては離れていく。
SRF（セレーネ地球帰回軍）第721特別攻撃隊に所属するアインハンダー乗りの俺が、この戦術戦闘機エンディミオンで大気圏に降下してから、既に四時間が経過していた。その間、この地球で目にしたものと云えば、果てしなく続く荒野、そして忌まわしい黒雲と放電だけ。故国でしきりに喧伝されている美しい地球の光景とは、余りにもかけ離れていた。別ルートで降下した他のアインハンダー乗りの連中も、うんざりしている頃だろう。
アインハンダー。こいつは、元々はエンディミオンの持つ機械の手＝マニピュレーターを見た地球の連中が、SRFの特別攻撃隊につけた名称だったが、今では戦術戦闘機を指す俗称として俺達も使っている。
アインハンダーの主任務は、補給不可能な敵地で、そのマニピュレーターを使って武器弾薬を強奪しながら、少しでも長く戦闘・偵察行動を継続することだ。無論、脱出装置など無い。俺達は、機体によって戦い続けることを強制されている訳だ。およそ真っ当な神経の奴が乗る代物ではない。
もっとも、アインハンダー乗りになろうなんて奴はセレーネでも稀だった。限りなくゼロに等しい生還率は、決死の覚悟を要求する。だから志願者も、恩赦を当てにした火星の流刑囚、延命処置を目論む改造兵士等、いわゆる訳有りの奴がほとんどだ。この俺とて例外ではない。
妖精のように跳ね回る青白い放電は、特別攻撃隊に志願したことを告げた時の、彼女の涙を湛えた瞳を思い出させた。
「何故？」蒼い瞳は、そう問いかけていた。
その時、入電を告げる冷ややかな女性の声が耳朶に触れた。刹那、追想と現実が入れ替わる。
「フライ2、突入に備えよ」
やっときた。指揮衛星ヒュペリオンからの指令だ。衛星のマザー・コンピュータから送られてきた指令は、自機のセントラル・コンピュータ「EOS」によって加工され、HMD表示やこのような女性の疑似音声の形で、間接的に搭乗者に伝えられる。逆に、俺の戦いぶりもこいつに逐一報告されるという寸法だ。
「フライ2了解」
俺の応答に呼応するように、雷雲が目の前で途切れ、視界が開けた。
星？　一瞬月の空に戻ったような錯覚に襲われた。
眼下には、おびただしい数の光点が一面に広がっていたのだ。
膨大なエネルギーの浪費。それが初めて目の当たりにする帝都の印象だった。
俺を歓迎するように、幾条もの探照灯が辺りをまさぐり始める。
無数の反重力装甲車の接近を「EOS」が探知。数百機はいる。
何とかやりすごして市街に潜り込まねば、ひとたまりもないだろう。
「RDY ARM1」射撃管制システムをオン。空対空機銃がとびだす。
ドッグファイトモードに設定。その速度パワータイプ。
敵は目前まで迫っていた。





CONTENTS

1:コントローラの基本操作 CONTROLLER

L2ボタン	←減速	機体速度	加速→	R2ボタン
L1ボタン	←	ガンポッド切替	→	R1ボタン



△ボタン
使用しません

武器操作ボタン

○ボタン
● 武器2上下切換
○ 決定

×ボタン
● 武器2発射
○ キャンセル

□ボタン
● 武器1発射

方向キー
● 機体の移動
○ 選択

SELECTボタン
使用しません

STARTボタン
● ポーズ/タイトル画面に戻る
○ 決定

● ゲーム画面上の基本操作
○ その他での操作

武器1:20ミリ機関砲

アインハンダーの初期装備武器。
威力はそれ程強くないが連射が可能。

プレイヤーの操作する機体
『アインハンダー』の初期装備武器



武器2:マニピュレーター

アインハンダーの初期装備武器。
敵からガンポッドを奪取し、装備できる他、
近接攻撃やシールドとしても活用できる。

●機体の速度には4段階あり(初期状態:速度2)、L2、R2ボタンで変更できます。
速度によって、下図のように機体のグラフィックが変化します。

L2 遅



R2 速

速度1　速度2　速度3　速度4

※ガンポッドは、オプション武器の総称です(☞13)。
※操作する機体によって、このボタン操作は若干異なります(☞10)。
※使用するボタンは、CONFIGURATIONのControllerで変更することも可能です(☞08)。

II：ゲームの開始 GAME START

プレイステーション本体のディスクホルダーを開け、「EINHANDER」のディスクを正しくセットしてください。
オープニングムービーが始まり、やがてタイトル画面になります。
※オープニングムービーは、STARTボタンで、スキップできます。

タイトル画面の見方と操作



タイトル画面では、以下の選択肢が表示されます。

1.モード選択

選択されているモードを表示しています。方向キーの左右で、別のモードを選択できます。
○ボタンでモードを決定できます。

モードの種類（詳細は次頁参照）
- GAME START
- FILE OPTION
- CONFIGURATION

2.プレイヤー選択

FILE OPTION（☞08）でデータファイルを作成したメモリーカードをプレイステーションにセットしていると、ここに、プレイヤーの名前が表示されます。
複数のデータファイルが作成されている場合、方向キーの左右で他のデータファイルを選択することができます。

III:各モードについて MODE

GAME START(ゲームスタート)

ゲームを開始します。
そのままでも始められますが、次のFILE OPTIONで自分のデータファイルを作成してから開始することをお勧めします。

FILE OPTION(ファイル・オプション)

プレイヤーのデータファイルを作成するモードです。データファイルを作成しておくと、CONFIGURATIONの設定やプレイヤーの戦績、入手したガンポッドがメモリーカードに自動的に記録されます。(メモリーカードをメモリーカード差込口1にセットして下さい。)

Name Entry ………… プレイヤーの名前を入力し、データファイルを作成します。
Name Delete ………… データファイルを消去します。
Evaluation ………… プレイヤーの戦績(☞20)を見ることができます。
Score Ranking ……… スコアの歴代ランキングを見ることができます。
Data Load ………… メモリーカードに記録したデータファイルを読み込みます。
Exit ………………… タイトル画面に戻ります。

CONFIGURATION(コンフィグレーション)

ゲーム環境を設定するモードです。

Difficulty ……… 難度を変更できます。難度には4種類あります。
- Free:難度が低く、コンティニューも無制限です。ただし、得点は存在しません。
- Easy:易しい
- Normal:普通
- Hard:難しい

Controller ……… コントローラのボタン機能を、好みに合わせて変更できます。
Screen Adjust … テレビ画面に合わせるように、ゲーム画面の位置を調整できます。
Audio ………… サウンド出力方式を、ステレオ⇔モノラルに変更できます。
Exit ………… タイトル画面に戻ります。

Ⅳ：機体の選択と武器の選択 FIGHTER SELECTION & ARM SELECTION

タイトル画面でGAME STARTを選んで決定すると、機体選択画面に切り換わります。

機体選択画面の見方と操作



この画面では、以下の情報が表示されます。

1. 機体名称
　選択されてる機体の名称
2. 機体特性
　選択されている機体の特性
3. 機体図解
　選択されている機体の側面図

方向キーを上下すると、別の機体が表示されます。
機体を選択したら、● ボタンで決定してください。

⬇機体を決定すると、武器選択画面に切り換わります。

武器選択画面の見方と操作



この画面では、以下の情報が表示されます。

1. 武器名称
　選択されてる武器の名称
2. 武器特性
　選択されている武器の特性
3. 武器図解
　選択されている武器の側面図

方向キーを上下すると、別の武器が表示されます。
武器を選択したら、● ボタンで決定してください。
ゲーム画面に切り換わります。

※この画面で選択できるもの [illegible]

V:アインハンダー EINHANDER

プレイヤーが操作する機体として選択できるのは、セレーネ軍が地球爆撃用に開発したアインハンダーと呼ばれる大気圏内外両用戦術戦闘機のうちの3機種です。各機体の特性をつかみ、自分にあった機体を選ぶことが、攻略の早道となるでしょう。

Endymion FRS Mk II

- 予備のOP2個を搭載可能。状況に応じて装備中のOPと交換できます。
- 本来の性能を引き出すには、テクニックを要します。

[illegible]



Endymion FRS Mk III



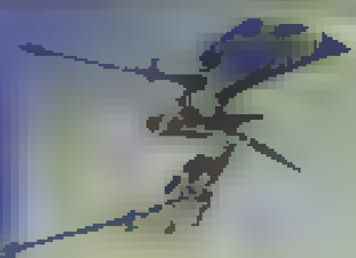
[illegible]

- [illegible]
- [illegible]

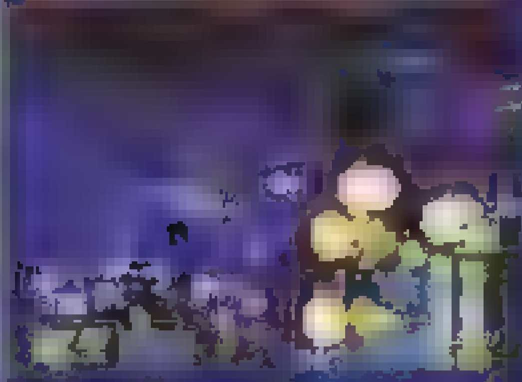
Astraea FGA Mk I

- [illegible]

[illegible]



Ⅵ：ゲーム画面 PICTURE



プレイヤーの操作する機体

アインハンダーが装備しているガンポッド、各々のGPの残弾数（エネルギー残量）

ガンポッドの状況を表示

「P18：X：戦闘画面2」を参照して下さい。

現在の得点を表示



各GPには耐久力が定められており、ダメージによって減少していきます。
耐久力が減少するにつれ、そのGPウインドウの色が緑→黄→赤と変化し、やがて破壊されます。

装備GP

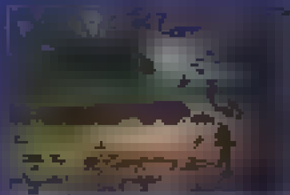
ガンポッドの[illegible]

初期装備武器だけでは、アインハンダーの攻撃力はそれ程高くはありません。敵から「ガンポッド(GP)」と呼ばれるオプション装備をマニピュレーターで奪い取り、自らに装備して、始めて本来の性能を発揮できます。

GP装着の手順



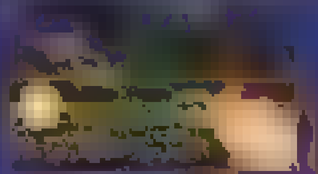
GPをつけた敵が登場したら、コアユニット([illegible])を破壊します。



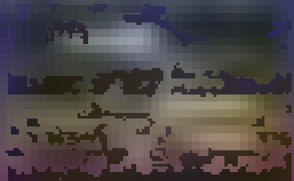
すると、GPがアインハンダーのマニピュレーターに装着されます。GPを取得成功です。



コアユニットを破壊されると、GPはスパークしながら攻撃不能になります。同時にGPの名前が画面に出ます。



中には、コアを破壊された[illegible]でGPを落とす敵もいます。



[illegible]

[illegible]ことはありません。

[illegible]

ガンポッド

ガンポッドとは、オプション武器の総称です。
現在、存在が確認されているガンポッドと、その特性を以下に記します。



超高速で連射可能なガトリング式の30ミリ機銃。耐久力もしく[illegible]下の敵に対して間断なく掃射し、撃墜する。
ゾードム軍に広く普及しており、入手しやすい。

Vulcan
バルカン

火力：
射程：
弾数：

Cannon
カノン

火力：
射程：
弾数：

[illegible]を有する120ミリ滑腔砲。その砲弾の威力は絶大で、敵のアーマーを一撃で破壊可能。装甲が厚い敵をも貫通することができる。





前方に攻撃を集中するロケット弾、あらゆる方向に追尾するミサイルかを、状況に応じて選択して発射できる多目的ランチャー。
上に装備するとミサイル、下に装備するとロケットを発射する。

Wasp
ワスプ

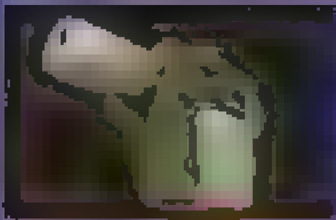
火力：
射程：
弾数：C

Spreader
スプレッダー

火力：D
射程：A
弾数：C

前方に高初速で散弾を撒き散らす広範囲攻撃用の兵器。複数の敵に同時にヒットさせることも可能だが、攻撃の間隔には若干の時間を要する。
上に装備すると、後方にも攻撃できる。





[illegible]

Grenade

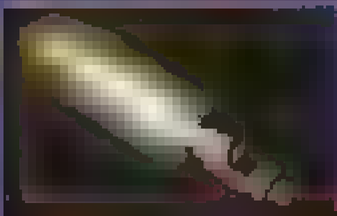
火力 : A
射程 : C
弾数 : D

Hedgehog

火力 : C
射程 : D
弾数 : B

[illegible]





[illegible]

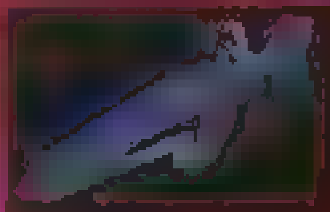
Blade

火力 : [illegible]
射程 : [illegible]
弾数 : [illegible]

Riot

火力 : A
射程 : D
弾数 : D

[illegible]



敵に[illegible]一撃で撃破されるものも多いのですが、中型クラス以上の敵は一定のユニット[illegible]せで構成されており強力です。その構造を知り、各敵の弱点を見極めることは攻略の第一歩となることでしょう。
ここでは、中型の敵「[illegible]」を例にとり、その各ユニットを説明します。

[illegible]

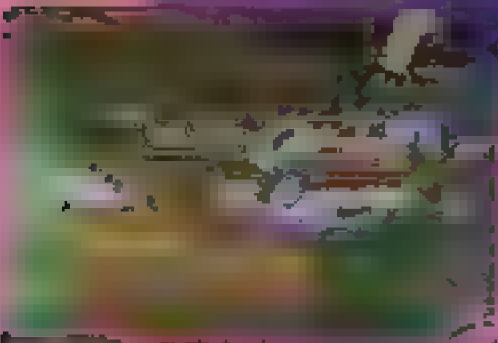
敵の中枢を担う[illegible]ユニットです。[illegible]防御スクリーンによ[illegible]、[illegible]しています。コアを破壊された敵は攻撃不能に[illegible]ので、その敵がGPを[illegible]していた場合[illegible]することも可能です。

GPユニット

敵の主力攻撃を担う武器ユニットです。早めに破壊した方が危険も回避できますが、GPを獲得するつもりなら、コアの破壊を優先した方が良い[illegible]。

アーマーユニット

[illegible]ユニットの[illegible]の[illegible]





[illegible]

[illegible]ユニットです。

[illegible]

「アインハンダー」では、闇雲に敵を撃破するだけでは高得点を狙うことは難しいでしょう。何故なら、画面下に表示するヒットゲージが、大きく得点を左右する鍵となっているからです。



1. このゲージは、小型機や中型機のコアユニット、中大型機（中ボス・大ボス）の各ユニットの破壊をポイントとしてカウントします。

2. 撃破したユニットによってヒットゲージのカウンター(α)は以下のように上昇します。
- 小型機のコアユニット破壊 [illegible]ポイント
- 中型機のコアユニット破壊 [illegible]ポイント
- 大型機の各ユニット破壊 [illegible]ポイント

※ [illegible]で撃破した場合、ポイント[illegible]

3. カウンターは、MAXに達すると、得点倍率値(β)を上昇させた後、MINの状態に戻り、再びカウントを開始します。

4. 何かを撃破して得点が入る場合、得点倍率値によってその得点は[illegible]に増加します。例えば、得点倍率値が×3の時に撃破得点が入った場合、その得点は[illegible]
[撃破得点(500)×得点倍率(3)=獲得点(1500)]

5. [illegible]一定時間上昇しないと自動的に減少を開始します。[illegible]得点倍率値が[illegible]に達した時だけは一定時間キープされます。

[illegible]



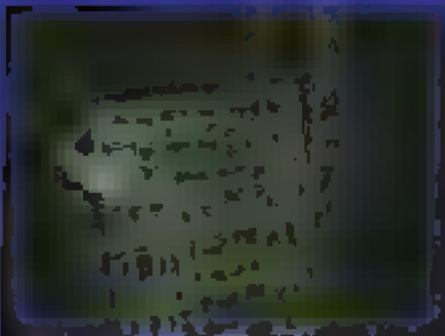
[illegible]を尊敬する[illegible]本の巨大な[illegible]と[illegible]の[illegible]スタリ[illegible]ンを[illegible]る外壁に囲まれ、さながら中世の城塞都市を思わせる物々しいこの街は、帝国そのものの名を冠する首都であると同時に、地球に唯一残された大都市である。

ただ一歩街の外に出るとそこは放射能に侵された死の世界。唯一の交通手段は、砂漠を横断して[illegible]大陸横断鉄道「[illegible]」のみである。

帝国の国教である[illegible]教の総本山としても機能するこの街には、世界各地から巡礼に訪れる者が後を絶たない。都心部の繁華街には、そのような参拝者を当て込んだ土産物屋のカラフルな看板がひしめいている。

しかし、神の加護にて放射能を防ぐと言う触れ込みの[illegible]マスクや厚い雲に遮られている太陽を毎日拝めるサングラス等々、その商品は全て[illegible]いかがわしい。





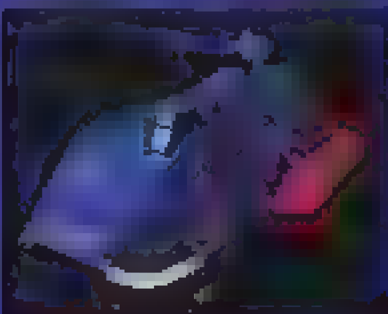
[illegible]

[illegible] (UBERFALL-KOMMANDO) [illegible]

GREIF

[illegible]





UHU

[illegible]

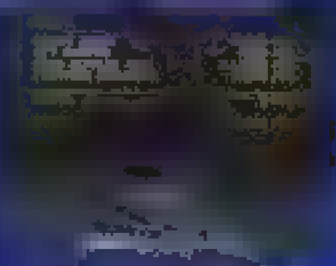
DRACHE

[illegible]



XII.得点集計とコンティニュー FINAL SCORE & CONTINUE

●ステージをクリアすると、このRESULT(得点集計)画面になります。
ここでは、そのステージでの戦果に応じ、各ボーナスが得点に加算されます。



RESULT画面

● [illegible]
一機毎に500PTS追加

●GET GUNPOD(GP取得数)
一個毎に500PTS追加

●BOSS REPULSE TIME(ボス撃退時間)
30秒以内にボスを倒すと300000PTS
1秒経過毎に-5000PTS

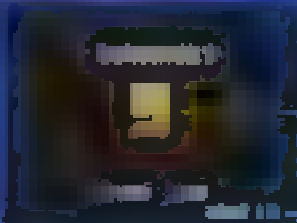
●FIGHTERS REMAINING(プレイヤー残機数)
一機毎に100000PTS追加

アインハンダーがゲーム中に撃墜されるとRESTART画面となり、残機はひとつ減少しますが、少し前の場所からゲームを再開できます。
残機が0になるとCONTINUE画面になります。

この画面では、残りCONTINUE回数の分だけ、ゲームを再開できます。



RESTART画面



タイムカウント…

…

残りCONTINUE回数

XIII:ゲームオーバー GAMEOVER

以下の二つの何れかの条件で、ゲームオーバーになります。

- CONTINUE画面でNOを選択した
- 残りCONTINUEが無い

ゲームオーバー後、EVALUATION画面に切り換わり、今回の戦績を見ることができます。

EVALUATION画面の見方

a



b



c



各グラフの内容

a.(総合グラフ)

今回のプレイの総合評価をレーダーチャートで表示します。
自分のプレイの傾向を判断する材料にして下さい。

b.(対最高グラフ)

各分野別に、今回のプレイと最高記録との差を表示します。

c.(戦歴グラフ)

各分野別に、自らの戦歴を折れ線グラフで表示します。
常に上昇しているなら、上達している証です。

各分野の内容

- 撃墜数:撃墜した敵機の総数に対する評価
- 得点:得点合計に対する評価
- ボス・ボーナス:ボス撃破時間ボーナスの平均値に対する評価
- 最高倍率数:最高倍率を出した総数に対する評価
- 被弾点:回避能力に対する評価
- シークレット:???

(※Difficultyで Freeを選択していたり、FILE OPTIONでデータファイルを作成していない場合、EVALUATION画面は表示されません。)

(※EVALUATIONの対象となるのは、1回目のプレイだけです。)



Endymion FRS Mk.II

(SODOM CODE : EINHÄNDER TYPE 2)

Official Code : Endymion FRS Mk.II
Production Code : "ENDYMION.2"
Origin : SELENE
Users : Reconquester
Manufacturer : Asano Industries, [illegible] Factory
Crew : 1
Empty Weight(tons) : 3.1[illegible]
Length(meters) : 17.2
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご使用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

